vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Dreamworks - Kung Fu Panda 2** de **VTech®**. Félicitations !

Po est menacé par l'arrivée d'un nouvel ennemi, Lord Shen, qui veut utiliser une arme secrète pour détruire le Kung Fu. Po et les Cinq Cyclones doivent vaincre Lord Shen pour sauver le Kung Fu et le village.

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Dreamworks - Kung Fu Panda 2** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Kung Fu Panda 2** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargements

Joue au jeu **Kung Fu Panda 2** et transfère tes scores sur l'application dédiée **Explor@ Park**. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses (trophée de bronze, argent ou or).

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis l'**Explor@ Park**, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Kung Fu Panda 2

Accompagne Po dans ses nouvelles aventures ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 4 proposés. Le jeu **Tirs au canon** n'est disponible qu'à la suite du jeu **La bataille finale de Po**.

1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites en touchant l'icône correspondante.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

1.3. OPTIONS

Musique Activée / **Désactivée :** sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

Énergie Standard / **Illimitée :** sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Énergie** : **Illimitée**. Par défaut, l'énergie est **standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimitée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Touche pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

Réinitialisation

Pour remettre les scores à zéro et effacer le suivi des progrès de l'enfant rattaché à cette cartouche, aller sur l'écran du menu principal de la cartouche et taper le code « RESET ». Appuyer sur la touche **ENTRÉE**. Une fois la réinitialisation effectuée, le message « Remise à zéro des scores » apparaît à l'écran.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Au secours des villageois	Formes, sens de l'observation
La leçon de Shifu	Mémorisation
Course en pousse-pousse	Sinogrammes, mémorisation
La bataille finale de Po	Réflexes
Tirs au canon	Orthographe, vocabulaire

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Au secours des villageois

Les loups sont à la recherche de métal et ont volé certains objets des villageois.

Au fil du parcours, tu devras déplacer des caisses sur lesquelles une forme est représentée vers la forme correspondante pour entendre le nom de cette forme et permettre à Po de sauter sur la caisse et de continuer.

Tu devras ensuite rendre aux villageois les objets que le loup leur a volés. Pour cela, touche une caisse pour que Po donne un coup de pied sauté dedans et récupère l'objet qu'elle contient.

Objectif pédagogique : découvrir les formes, exercer son sens de l'observation.

☆ **Niveau facile :** formes simples.

☆☆ **Niveau difficile :** formes plus compliquées.

La leçon de Shifu

Po et Shifu sont à la grotte du dragon où Po exerce ses réflexes en attrapant des gouttes d'eau qui tombent.

Aide Po à attraper les gouttes de couleur dans l'ordre donné par Shifu.

Objectif pédagogique : exercer sa mémoire.

★ **Niveau facile :** suites de couleurs simples, les gouttes tombent lentement.

★ ★ **Niveau difficile :** suites de couleurs plus compliquées, les gouttes tombent rapidement.

Course en pousse-pousse

À Gongmen City, Po pourchasse le chef des loups en pousse-pousse pour qu'il le mène jusqu'à Lord Shen.

Déplace Po à droite ou à gauche avec ton doigt, touche Po pour le faire sauter et laisse ton doigt enfoncé sur Po un instant pour qu'il s'accroupisse.

Regarde les images sur les panneaux de maître Grue et suis le chemin où cette image est affichée.

Tu découvriras un certain nombre de sinogrammes, c'est-à-dire de caractères chinois.

Objectif pédagogique : découvrir les sinogrammes, exercer sa mémoire.

★ **Niveau facile :** peu d'obstacles sur la route, sinogrammes simples.

★ ★ **Niveau difficile :** davantage d'obstacles sur la route, sinogrammes plus compliqués.

La bataille finale de Po

Aide Po à attraper les boulets lancés par les canons de Lord Shen et renvoie-les sur les canons pour les détruire. Déplace ton doigt sur Po pour lancer un boulet de canon. Po ne peut prendre qu'un seul boulet à la fois ; si un boulet le touche alors qu'il en a déjà un, il perdra de l'énergie.

Aide ensuite Po à rejoindre Lord Shen en touchant l'écran pour le faire sauter tout au long du parcours.

Objectif pédagogique : exercer ses réflexes.

☆ **Niveau facile :** peu de canons à détruire.

☆☆ **Niveau difficile :** davantage de canons à détruire.

Tirs au canon

Un mot de trois lettres apparaît à l'écran, auquel il manque une lettre. Touche la lettre manquante sur le clavier pour que Po lance un boulet sur le canon de Lord Shen, afin de le détruire et de libérer les Cinq Cyclones.

Objectif pédagogique : enrichir son vocabulaire, améliorer son orthographe.

☆ **Niveau facile :** beaucoup de temps pour trouver la lettre manquante.

☆☆ **Niveau difficile :** peu de temps pour trouver la lettre manquante.

Les images de Po

Reconstitue les images de Po quand il était bébé grâce aux parties d'images éparpillées tout au long des jeux.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Kung Fu Panda 2™ & © 2011 DreamWorks Animation L.L.C.
Kung Fu Panda is a registered trademark of DreamWorks animation L.L.C.

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-142